
LIGHTNING RETURNS : FINAL FANTASY XIII

このソフトウェアの解説書およびPlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害（失神など）などの症状（光感受性発作）が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

3D映像、3D立体視ゲームについて

3D映像の見え方には個人差があります。違和感を感じたり、立体に見えない場合は、3D機能のご使用をお控えください。最新情報については下記URLをご覧ください。
http://www.jp.playstation.com/support/
なお、お子さま（特に6歳未満の子）の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション（振動）機能を使用しないでください。
※振動機能の入／切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

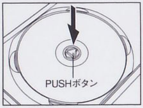
- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

使用上のご注意

●このソフトウェアはPlayStation®3専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PlayStation®3をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）につなぐと、画像の焼き付き（残像映像）が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

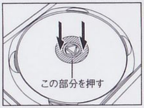
ブルーレイディスク™の取り出し/収納方法

ブルーレイディスク™を取り出し／収納するときは、指などを挟まないように充分注意してください。



取り出し

PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



収納方法

ディスクのすぐ外側（斜線部分）を、カチッと音がするまで押し込んでください。

BLJM 60558 / 61134



PlayStation®3のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

このディスクには、PlayStation®3のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PlayStation®3のアップデートを実行する

画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

お使いのPS3™のシステムソフトウェアはバージョンX.XXです。
起動するにはバージョンX.XX以上にアップデートする必要があります。
今すぐアップデートを実行しますか?

はい　　いいえ

アップデートが中断されると、故障の原因となります。
アップデート中は、次の点にご注意ください。

- 電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
- ディスクを取り出さないでください。

システムソフトウェアのバージョンを確かめるには

XMB™(クロスメディアバー)の[設定]⇒[本体設定]⇒[本体情報]を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。[システムソフトウェア]の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

PlayStation®3のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.jp.playstation.com/support/
TEL 0570-000-929(PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-6733-0800) 受付時間10:00〜18:00

神話の終わり、人の物語

彼女が眠りについて幾百年 ——

世界は、崩壊に向かってたゆまず時を刻みつづけた。
混沌と呼ばれる瘴気に呑まれ、壊れゆく世界を、
人々はただ見守ることしかできなかった。

そして終焉の危機が迫り、再び彼女は目覚める。

最後の希望“ライトニング”。

しかし、世界に残された時間はわずか「13日間」しかない。
ライトニングは人々の心を救い、
新たな世界へ導く「解放者」として目覚め
終わりゆく世界で最後の戦いに挑む。

ライトニングにとって最後の“使命”。

ラストバトルが幕を開ける ——


LIGHTNING RETURNS
FINAL FANTASY® XIII

Characters

Lightning ライトニング

“魂を救う解放者”——
それがライトニングに与えられた“使命”。
終わりゆく世界に目覚めた彼女は、
崩壊までに人々の魂を救えるか。
果たして彼女は、世界にとって“救世主”なのか、
それとも魂を貪る“死神”なのだろうか……。

世界が終わる13日、
その始まりに私は目覚めた。



ったく、解放者様ときたら、いったい何様なんだかね。



ルミナ

“神出鬼没の少女”――――

ライトニングの行く先々に現れ、
気まぐれな行動で人々を惑わし、
時にはライトニングを導く謎の少女。
どこか妹のセラに面影が似ているが、
そのすべてがベールに包まれている。

おかえりなさい、ライトさん。



ホープ・エストハイム

“ライトニングの良き相棒”――――

万能の神「ブーニベルゼ」に選ばれ、
解放者であるライトニングの旅を
ナビゲーションしてくれる。
数百年経った世界でなぜかホープだけは、
逆行して少年の姿に戻っているが、
常に的確なアドバイスを送り続ける頼れる存在。

Getting Started / Configuration

ゲームの始めかた

保存されるデータについて

ゲーム中に保存されるデータとPlayStation®3本体のハードディスクドライブに必要な空き容量は、以下の通りです。

ゲームデータ/トロフィーデータ/オートセーブデータ	[8,500KB以上] 初回ゲーム起動時に保存されます。空き容量が不足していると、ゲームを起動できません。
セーブデータ	[700KB以上] ゲーム開始時に保存され、プレイ中に上書きセーブされます。
インストールデータ	[4,800MB以上(すべて)/3,100MB以上(クイック)] インストールすると、データの読み込み速度を速くすることができます。

スタートメニュー

ゲームを起動すると、スタートメニューが表示されます。
はじめからプレイする場合は[NEW GAME]、続きからプレイする場合は[つづきから]を選択してください。

NEW GAME	物語の最初からゲームを始めます。まずは、バトルの難易度を[NORMAL MODE]と[EASY MODE]から選択してください。難易度は、プレイを開始すると任意に変更できなくなります。次に、画面の指示に従ってセーブデータを作成してください。
つづきから	セーブデータを選択して、続きからゲームを始めます。
コンフィグ	ゲームに関する設定を確認・変更できます。
インストール	インストールデータをPlayStation®3本体のハードディスクドライブにインストールします。「すべてインストール」か「クイックインストール」から選択できます。
ダウンロード コンテンツ	PlayStation®3本体をネットワークに接続して、さまざまなコンテンツをダウンロードできます。
INFORMATION	PlayStation®3本体をネットワークに接続して、ゲームに関する情報を確認できます。

セーブについて

プレイ中は、進行状況などが自動的に上書きオートセーブされます。オートセーブ中は、画面にセーブアイコンが表示され、HDDアクセスランプが点滅します。アイコン表示中は、PlayStation®3の電源を切らないでください。オートセーブされるファイルは、プレイヤーが作成したファイルかオートセーブ専用ファイルから選択できます。また、フィールドでSTARTボタンを押し、ポーズメニューから[セーブをする]を選択すると、好きなときにセーブできます。



コンフィグ

コンフィグ

ゲームに関する以下の設定を確認・変更できます。

カメラの操作方法	操作に対するカメラの移動方向を設定します。 - **ダイレクトタイプ**：操作した方向通り - **リバースタイプ**：下上方向のみ反転 - **左右リバースタイプ**：右左方向のみ反転 - **ダブルリバースタイプ**：上下左右ともに反転
カメラの操作感度	カメラの操作感度を設定します。数字が大きいほど敏感になります。
画面の明るさ	画面の明るさを設定します。
文字の拡大	[ON]にすると、字幕やメッセージの文字が大きく表示されます。
字幕の表示	字幕表示をON/OFFします。
字幕話者名の表示	字幕への話者名表示をON/OFFします。
フィールド会話メッセージの表示	フィールドでの会話メッセージの表示をON/OFFします。
NAVIマップの回転方法	フィールドで表示されるNAVIマップの回転方法を設定します。
地図の回転方法	フィールドで開く地図の回転方法を設定します。
バトル開始時のカメラモード	バトル開始時のカメラモードを[デフォルト(近距離モード)]と[ロング(遠距離モード)]から選択します。
アウトワールドサービス	ネットワークへ接続してコミュニケーションする機能をON/OFFします(→P.30)。
アウトワールドキャラクター *	ほかのユーザーが投稿したメッセージを運ぶキャラクターの登場条件を設定します。
Facebook連携*	[ON]にすると、Facebook連携機能を使用できるようになります。
Twitter連携*	[ON]にすると、Twitter連携機能を使用できるようになります。
オートセーブの上書き方法	オートセーブ時に上書きするファイルを選択します。
オープンソースソフトウェア ライセンス	オープンソースソフトウェアのライセンス情報を確認できます。

※ *印の設定を変更するには、「アウトワールドサービス」をONにする必要があります。

操作方法

ワイヤレスコントローラ

基本的な操作方法は、以下の通りです。
赤文字がフィールドでの操作、青文字がバトルでの操作です。
メニュー画面の操作方法については、画面の操作ヘルプ表示を参照してください。

フィールド操作
バトル操作



L2 ボタン
オーバークロック

L1 ボタン
スタイルチェンジ

方向キー
メニュー項目選択
ターゲット選択

左スティック
移動
移動

L3 ボタン（左スティックを押す）

SELECTボタン
NAVIマップON/OFF
（ムービーポーズ中）スキップ

STARTボタン
ポーズメニュー
ポーズメニュー

R1 ボタン
アタック（バトル開始）
スタイルチェンジ

R2 ボタン
（押しながら移動）ダッシュ
ライブラ（敵情報）表示

○、□、×、△ボタン
アビリティ発動

○ボタン　メニュー決定／スイッチ操作など
□ボタン　地図表示
×ボタン　メニューキャンセル／ジャンプ
△ボタン　メインメニュー

右スティック
カメラ移動
カメラ操作

R3 ボタン（右スティックを押す）
カメラリセット
カメラモード切り替え

フィールドの操作

フィールドでは、以下のような操作も行えます。

ポーズメニュー（STARTボタン）

STARTボタンを押すと、ゲームが一時停止し、以下のポーズメニューが表示されます。

セーブする	セーブデータをセーブします。状況によっては、選択できません。
ゲームを終了する	ゲームを終了して、スタートメニューに戻ります。
キャンセル	ポーズメニューを閉じ、ゲームに戻ります。

メインメニュー（△ボタン）

フィールドで△ボタンを押すと、ゲームが一時停止し、以下のメインメニューが表示されます。

回復アイテム	回復アイテムを使用します。
GPアビリティ	ライトニングの特別な力「GPアビリティ」を使用します。
スタイルカスタマイズ	ライトニングの装備の組み合わせ「スタイル」をカスタマイズします（→P.28）。
クエストリスト	発見したり依頼を受けたりしたクエストを確認します（→P.17）。
持ち物リスト	持っているアイテムを確認します。
地図	地図を表示します。
オートクリップ	これまでに収集した情報を確認します。
リワード交換所	DLCや各種リワードを入手・購入します（→P.30）。
コンフィグ	ゲームに関する設定を確認・変更します（→P.09）。

地図（□ボタン）

□ボタンを押すか、メインメニューで［地図］を選択すると、周囲の地図を確認できます。地図上には、現在位置やショップ、目的地などがアイコンで表示されます。地図は、左スティックでスクロール、右スティックでズームできます。L3ボタンを押す（左スティックを押す）と現在地に戻ります。マーカーをセットするとメニューが開き、△ボタンを押すとワールドマップを参照できます。



ゲームの流れ

解放者の一日

ライトニングは人々を救う「解放者」として、空に浮かぶ拠点〈箱舟〉とフィールドを行き来します。

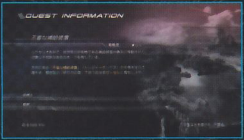
フィールド（→P.14）

人々が生活している世界です。フィールド中では、時間が刻々と流れています。フィールド内を冒険して、クエストやバトルをクリアしながら物語を進めていきます。



クエスト（→P.17）

フィールドでは、人々の依頼や解決すべき事件「クエスト」が発生します。クエストをクリアすることで、ライトニングの能力が成長していきます。



バトル（→P.20）

フィールド内で敵と遭遇すると、バトルとなります。バトルに勝利すると、「GP」やアイテムが手に入ります。



〈箱舟〉

毎朝6時になると、ライトニングは拠点である箱舟に自動的に戻ります。クエストで手に入れた「輝力」が多ければ、世界の終わる日が先に延びます。箱舟に戻ると、HP（体力）と使用したGPが全回復します。

ホープ：アイテムを補給したり、会話したりできます。
降魔の書：ライトニングが戦った敵の情報が蓄積されていきます。情報を調べると、その敵と再度戦うことができます。
転送陣：フィールドへ転送されます。チュートリアルがすべて終了すると使用できるようになります。



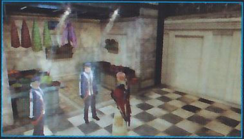
世界余命について

世界はあと13日で終わりを迎える運命です。終末までに残された時間を「世界余命」と呼びますが、物語の始まりの段階では余命はあと7日しかありません。余命はライトニングが「輝力」を集め、神に捧げることで延長することができます。



輝力について

輝力とは、世界余命を延長するために必要な力です。クエストをクリアして人の魂を解放させることで手に入れることができます。



GPとGPアビリティ

ライトニングが使う技や魔法を「アビリティ」と呼び、その中に「GPアビリティ」と呼ばれるものがあります。これはGPというポイントを消費する特別な魔法で、メインメニューやバトル中のポーズメニューから発動できます（→P.11）。GPアビリティには、さまざまな効果を持つものがあります。たとえば「クロノスタシス」は、フィールドでの時間経過を一定期間止めることができるアビリティです。GPはバトルで敵を倒すと入手できます。

ゲームオーバー

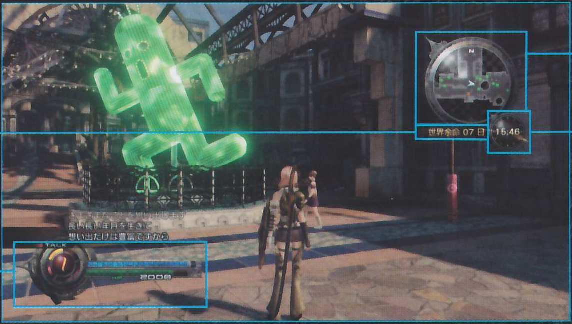
世界余命がなくなり、世界最後の日「第13日」を迎える前に世界が終わってしまうとゲームオーバーです。バトル中にHP（体力）が0になると戦闘不能になりますが、ゲームオーバーにはなりません。



フィールド

フィールド画面

フィールド画面には、以下のような情報が表示されます。



❶ **NAVIマップ** … 周囲のようすを確認できる地図です。

 現在地

 目的地

 シャッター（→P.16）

 駅（→P.16）

 敵

❷ **世界余命**（→P.13） … 現在の世界余命です。

❸ **現在時刻** … フィールド上での現在時刻です。時刻によって人物の行動やシャッターの動作が変化します。

❹ **ゲージ**

Ⓐ **GP：** 現在のGPです。バトルに勝利したり、箱舟に戻ると回復します。
Ⓑ **アクションゲージ：** ダッシュすると消費され、なくなるとダッシュや敵へのアタックを一定時間行えなくなります。
Ⓒ **HPゲージ：** 現在のHPです。アイテムやGPアビリティを使用するか、箱舟に戻ると回復します。



フィールドアクション



左スティックで移動し、⊗ボタンでジャンプします。建物などにかかっているハシゴやポールなどのポイントでは、そこに向かって移動することで、昇降したりつかまって滑り降りたりすることができます。また、スイッチなどは◎ボタンで操作できます。
R2 ボタンを押しながら移動すると、アクションゲージを消費してダッシュできます。アクションゲージがなくなると、ダッシュや敵へのアタックを一定時間行えなくなります。

敵とのエンカウント



フィールド内で敵に近づいて R1 ボタンを押すと、敵にアタックしてバトルとなります。アタックしたタイミングによっては先制攻撃となり、バトルが有利に始まります。

シ界



フィールド内に突然出現する「混沌」のエネルギーに包まれた空間を「シ界」と呼びます。シ界内では、通常よりも強い敵が出現します。シ界内の敵に勝利すると、レアアイテムが手に入ることがあります。

大陸間移動



世界は、いくつかの大陸に分かれています。 地図で△ボタンを押し、ワールドマップを表示すると、世界全体を参照できます（→P.11）。ほかの大陸には駅から列車に乗って移動できます（→P.16）。GPアビリティ「テレポ」で瞬間移動もできます。

Field Objects / Quest

フィールドのようす

人物



フィールドにいる人物のうち、特別な人物にはアイコンが表示されています。アイコン付きの人物に近づいて◎ボタンを押すと、話しかけることができます。

 会話可能

 アウトワールドキャラクター

アウトワールドTIPS

青文字の名前の人物は、ネットワークを介してほかのプレイヤーのメッセージを運んできている人々です。会話すると、ほかのプレイヤーのプロフィールを見たり、おみやげのアイテムを購入したりできます。

トレジャーボックス



フィールドや箱舟にある「トレジャーボックス（宝箱）」と呼ばれる容器に近づいて◎ボタンを押すと、中に入っているアイテムなどを手に入れることができます。トレジャーボックスには、開けるために何らかの条件が必要になるものもあります。

門や扉（シャッター）



フィールド内は、門や扉（シャッター）で区画が区切られています。シャッターは、フィールド内の時刻や特定の条件に応じて開閉します。横にある掲示に近づいて◎ボタンを押すと、開閉時刻や条件を確認することができます。開閉情報を確認したシャッターの情報は、メインメニューの地図からいつでも確認できます（→P.11）。

駅



地域ごとにある駅では、列車に乗ってほかの地域へ移動することができます。駅員に話しかけてみましょう。

クエスト

クエストとは

クエストとは、特定の目的を達成することでクリアとなる、小さな冒険のことです。クエストをクリアすることで、ライトニングが成長していきます。敵が強すぎて先に進めないときは、まずは受けられるクエストをクリアしていきましょう。

クエストを受けるには



クエストには、ストーリー進行にともなって発生する「メインクエスト」とフィールドにいる特定のキャラクターに話しかけると発生する「サイドクエスト」、駅前の伝言板のそばにいる案内人（チョコリーナ）に話しかけると紹介される「祈りのキャンバス」があります。受けたクエストの内容は、メインメニューの［クエストリスト］で確認できます（→P.11）。なお、一度クリアしたクエストは再度受けることはできません。

クエストをクリアすると





クエストの目的を達成して、依頼人に再度話しかけるとクエストクリアとなります。クエストをクリアすると、ギル（お金）が手に入ったり、ライトニングのHPやATB最大値、物理攻撃、魔法攻撃などのステータスが成長したりします。

ショップ

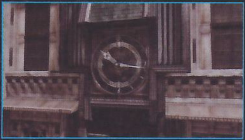
ショップ

フィールド内には、さまざまなショップがあります。ショップには、店舗形式のものと人物のみの行商人形式のものがあります。いずれの場合も、話しかけることで売買できるようになります。ショップには、以下のような種類があります。店舗名の後ろのアイコンは、NAVIマップや地図上でのアイコンです。

	雑貨屋 回復アイテムなどの消費アイテムを扱っています。
	魔法屋 アビリティ（技や魔法）の合成を行えます。
	装具屋 ウェアやデコレーションを扱っています。
	鍛冶屋 武器や防具を扱っています。
	宿屋 指定の時間まで休むことで、HPを回復できます。
	飲食店 食事をして、HPを回復できます。

フィールドのヒント

時刻に注意する



フィールド内の人物は、時間経過によって行動を変えています。また、ショップも開店時刻や閉店時刻があり、シャッターも、時刻に応じて開閉しています。いつ、誰がどのような行動をとっているかや、何時にどこに移動できるかなどを考えながら行動することが大切です。特に、シャッターの開閉時刻を把握していないと、行きたいときに行きたいところへいけなくなってしまいます。シャッターを見つけたら必ず開閉情報を確認しておいて、目的地に行く前には地図で情報を確認しておきましょう。

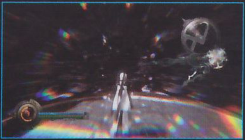
周囲をよく見る

新しい場所では、周囲をよく観察してみましょう。たとえば、シャッターの中には、閉まっていても近くのハシゴで向こう側へ移動できるものもあります。

ギルの稼ぎかた

フィールド内には、敵が発生しやすい場所や時刻があります。大量に敵が出てくる場所や時刻を把握して短時間で多くの敵を倒すことで、効率よくギル（お金）を稼ぐことができます。

GPアビリティの活用



フィールド内で使用できるGPアビリティには、さまざまな種類があります。GPアビリティを活用することで、バトルやクエストを有利に進めることができます。たとえば、フィールドでの時間経過を一定期間止めることのできる「クロノスタシス」は、制限時間のあるクエストの際にとても有効です。

バトル

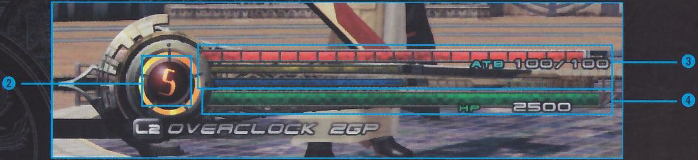
バトル画面

バトル画面には、以下のような情報が表示されます。





① 敵の名前とHPゲージ



② **GP** ： 現在のGPです。バトルに勝利したり、箱舟に戻ると回復します。

③ **ATB（アクティブタイムバトル）ゲージ** ： 現在のスタイルに対応したATBです。

④ **HPゲージ** ： 現在のHPです。アイテムやGPアビリティを使用するか、箱舟に戻ると回復します。



⑤ **スタイル** ： 現在のスタイルです。

⑥ **アビリティ** ： 各ボタンにセットされているアビリティです。

Battle

バトルの基本



バトル中は、リアルタイムに時間が流れ、アビリティを選択しながら行動していきます。アビリティを発動すると、ATB（アクティブタイムバトル）ゲージが消費されます。アビリティごとに設定された消費量のゲージがないと発動できません。

アビリティ



アビリティには、物理攻撃や魔法攻撃、ガードなどの種類があり、それぞれATBゲージの消費量が設定されています。アビリティは、アビリティ付きのウェアを購入したり、敵を倒したりすると入手できます。また、持っているアビリティを魔法屋で合成し、強化することもできます（→P.18）。

GPアビリティ

アビリティの中には、ATBゲージではなく、GPを消費するアビリティ「GPアビリティ」があります。
GPアビリティを発動するには、STARTボタンを押してポーズメニューから選択してください（→P.11）。

オートアビリティ

アビリティの中には、発動しなくても自動的に効果が発揮される「オートアビリティ」があります。
オートアビリティは、ATBゲージを消費しません。

ATBゲージ

ATBゲージは、バトル中の行動のために必要なポイントです。アビリティを発動すると消費され、時間とともに回復します。ATBゲージは、スタイルごとに設定されているので、ひとつのスタイルでATBゲージがなくなってアビリティを発動できなくなっても、別のスタイルに切り替えることで、休むことなく行動し続けることができます。また、選択していないスタイルに対応したATBゲージは、回復速度が速くなります。



スタイルチェンジ

「スタイル」とは、ライトニングのウェアと武器・防具などの組み合わせです。バトル中に L1 ボタン／R1 ボタンを押すと、スタイルを切り替えることができます。3種類のスタイルを設定でき、切り替えるとバトル中に一瞬で変化します。バトルに使用するスタイルの内容は、自由にカスタマイズすることができます（→P.28）。





バトル中のポーズメニュー

バトル中にSTARTボタンを押すと、ゲームが一時停止し、アイテム一覧が表示されます。一覧から選択すると、そのアイテムを使用できます。L1 ボタン／R1 ボタンでアビリティ一覧にカテゴリを切り替えると、GPアビリティを発動することができます。



ターゲット変更

複数の敵とバトルする場合は、方向キー左右でターゲットを切り替えることができます。



属性について





装備や攻撃には、「火」「雷」といった「属性」のあるものがあります。また、敵の中には特定の属性の攻撃を行うものや、ある属性への耐性があったり、ある属性が弱点であったりするものもいます。弱点属性で攻撃すると、通常よりも大きなダメージを与えることができますが、耐性がある敵にその属性の攻撃を行ってもダメージが軽減されてしまいます。一度戦った敵の情報は、R2 ボタンのライブラで確認できます。

物理	魔法	火
氷	雷	風

ノックアウト



敵の弱点を連続して狙ったり、攻撃の隙を突いたりすると、敵の体勢が大きく崩れる「ノックアウト」状態になります。弱点を突くと、敵のHPゲージに「ノックアウトウェーブ」が表示されます。有効な攻撃を加えると波が大きくなり、赤くなるとノックアウト間近です。ノックアウト状態になると、通常より大きなダメージを与えられ、さらに新たな攻撃のチャンスが生まれます。

オーバークロック



L2 ボタンを押すと、GPを消費して「オーバークロック」を発動します。発動すると、一定時間ライトニング以外の時間の流れが極端に遅くなり、連続攻撃を行うことができるようになります。敵をノックアウトしたときにオーバークロックを発動すると、有利な時間をさらに引き延ばすことができます。

状態変化

バトル中の状態変化が発生すると、HPゲージにアイコンが表示されます。
状態変化には、以下のような種類があります。

ブレイブ	物理攻撃アップ	ウィブリザ	氷ダメージ弱点追加
デブレイ	物理攻撃ダウン	ウィサンダ	雷ダメージ弱点追加
フェイス	魔法攻撃アップ	ウィエアロ	風ダメージ弱点追加
デフェイ	魔法攻撃ダウン	ウィーク	属性ダメージ耐性 （火雷氷水）一段階ダウン
ヘイスト	ATB速度アップ	ガッツ	相手の攻撃に対する ひるみやすさダウン
スロウ	ATB速度ダウン	カーズ	相手の攻撃に対する ひるみやすさアップ
プロテス	物理耐性アップ	ペイン	物理系アビリティ使用不可
デプロ	物理耐性ダウン	フォーグ	魔法系アビリティ使用不可
シェル	魔法耐性アップ	リジェネ	時間経過でHP回復
デシェル	魔法耐性ダウン	バイオ	時間経過でHP減少
ウィプロテ	物理ダメージ弱点追加	死の宣告	カウントダウン後に即死
ウィシェル	魔法ダメージ弱点追加	ダル	ダメージを受けるまで行動と ATBストップ＆受けるダメージ倍化
ウィファイ	火ダメージ弱点追加	リレイズ	戦闘不能から復活

※ アイコンが六角形の状態変化の効果は、打ち消すことができません。

Battle / Battle TIPS

ライブラ

一度戦った敵は、バトル中に R2 ボタンを押すことでライブラ（敵情報）を確認できます。
ライブラでは、以下の情報が表示されます。

1. 名前
2. 現在のHP/最大HP
3. おもな生息地
4. 生息状況
5. ドロップアイテム
6. 状態変化耐性 (→P.25)
7. 属性耐性 (→P.24)
8. ノックアウト条件 (→P.24)



バトルリザルト

バトルに勝利すると、リザルト画面が表示され、獲得したGPやアイテムを確認できます。

バトルスコア

特定の敵に勝利したときは、バトルスコア画面が表示されます。バトルスコア画面が表示された敵は、箱舟で何度でも再戦することができます(→P.12)。バトルスコア画面では、以下の情報が表示されます。

1. 名前
2. **BATTLE TIME**
   バトルにかかった時間
3. **SCORE**
   バトルのスコア
4. **RANK**
   時間とスコアから算出されたランク
   (多いほど高ランク)
5. **HIGH SCORE**
   これまでのハイスコア



アウトワールドTIPS

バトルスコアの結果を「投稿」すると、ランキングに参加できます。

バトルのヒント

アタックで先手を取る

フィールド内で敵と遭遇したときに素早く R1 ボタンでアタックできると、HPなどが有利な状態でバトルを始められます。逆に、アタックが遅れると、不利な状況に陥ってしまいます。NAVIマップや周囲をよく確認して、常に先手を取れるようにしましょう。

スタイルを活用する

バトルに使用するスタイルの内容は、自由にカスタマイズすることができます(→P.28)。攻撃に特化したスタイルや防御に適したスタイル、一撃必殺のアビリティに特化したスタイルなどを、状況に応じて切り替えることでバトルを有利に進めることができます。

アビリティを強化する

魔法屋では、フィールドやバトルで手に入れた素材を使って、アビリティを強化することができます。
バトルスタイルや状況にあわせて効率的に強化していきましょう。

ガードや回避で戦闘を有利に

アビリティは、入力のタイミングによって効果がアップする場合があります。また、敵の攻撃が当たる瞬間にガードをすることによってダメージを大きく軽減することができます。



カスタマイズ

カスタマイズ画面

メインメニューで［スタイルカスタマイズ］を選択すると、スタイルをカスタマイズすることができます。［スタイル新規作成］を選択すると新しいスタイルを作成でき、既存のスタイルを選択すると内容を変更できます。



スタイルの数について

スタイルは、最大でバトル用として３種類、サブとして６種類設定できます。ただし、ひとつのウェアや装備を複数のスタイルで使用することができないので、スタイルを構成するウェア、武器、防具がすべて揃っている数までしかスタイルを作成できません。フィールド内では、バトル用として選んでいる３種類からスタイルを選ぶことができます。

新規作成

スタイルを新規作成するには、以下のように進めていきます。

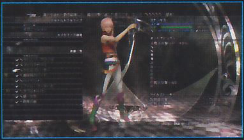
1. ウェア選択

着用するウェアを選択します。着用するウェアによって、見た目が変わるだけでなく、ATBゲージの初期値や最大値、初期設定されているアビリティ、オートアビリティの内容なども変更されます。目的にあったウェアを選択しましょう。



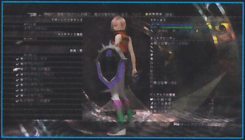
2. 武器選択

使用する武器を選択します。武器によって、物理攻撃や魔法攻撃などのステータスが変化します。武器によっては、オートアビリティが設定されているものもあります。



3. 防具選択

使用する防具を選択します。防具によって、HPやATBゲージ、ガードの効率などが変化します。オートアビリティが設定されているものもあります。



4. アクセサリ/デコレーション選択

アクセサリやデコレーションを持っている場合は、スタイルに装着することができます。アクセサリには攻撃力やHPアップなどさまざまな効果があります。また「腕用」のアクセサリは3種のメインスタイルすべてに効果があります。



5. アビリティ選択

使用するアビリティを選択します。ボタンを選択して、そのボタンで発動するアビリティを選択してください。アビリティ一覧は、L1 ボタン/ R1 ボタンでカテゴリを切り替えることができます。



6. スタイル名変更

スタイル名を変更する場合は、スタイル名表示を選択して、新しいスタイル名を入力してください。

7. 保存

設定が終了したら[スタイル編集終了]を選択して、保存するスロットを選択してください。
すでにスタイルが保存されているスロットを選択すると、上書きされます。

アウトワールド

アウトワールドとは



アウトワールドとは、PlayStation®3本体をネットワークに接続することであなたとほかのプレイヤーをつなぐオンライン空間のことです。アウトワールドの設定は、「コンフィグ」で行うことができます（→P.09）。
コミュニケーションは、フィールド上の「アウトワールドキャラクター」を通して行います。誰かが投稿したメッセージや画像があなたの世界のアウトワールドキャラクターに届きます。あなたの送った投稿も同じように、見知らぬ誰かの世界に届けられます。
Facebookアプリを使えば、特定のフレンドをあなたの世界に「召喚」することもできます。

アウトワールドを有効にするには

PlayStation®3本体をネットワークに接続し、「コンフィグ」の「アウトワールドサービス」を「ネットワーク接続ON」に設定してください（→P.09）。

投稿の種類

投稿できる情報には、以下のような種類があります。初めて投稿画面を開いたときは、自動的にプロフィール登録画面に進みます。画面の指示に従ってニックネームと自己紹介文を登録してください。

スナップショット投稿



画面写真を投稿できます。フィールドやバトルでポーズメニューを開き、画面下に「▣スナップショット投稿」と表示されているときに▣ボタンを押してください。自慢の装備やお気に入りのシーンなどを投稿してみましょう。

バトルスコア投稿

ボスエネミーなど、特定の敵との戦闘後にはバトルスコアが算出され、バトルスコア表示中に□ボタンを押すと、スコアを投稿することができます（→P.26）。バトルスコアが算出される敵とは、箱舟の本棚にある「降魔の書」でいつでも再戦できます（→P.12）。



ライトニングメッセージ投稿

ゲームの進行に応じたライトニングのつぶやきを投稿できます。
フィールドでライトニングの頭上にアイコンが表示されているときにポーズメニューを開き、△ボタンを押すと投稿できます。




投稿可能

タイムライン連携機能について

「コンフィグ」で「Facebook連携」や「Twitter連携」をONにすると、スナップショットやバトルスコア、ライトニングメッセージの投稿を行ったときに、FacebookやTwitterのタイムラインにも同じメッセージが投稿されます。なお、Twitterのタイムラインにはライトニングメッセージは表示されず、あなたのメッセージだけが表示されます。

「おみやげ」について

すべての投稿には「おみやげ」として、ゲーム内で入手したアイテムを添付することができます。投稿に「おみやげ」をつけると、アウトワールドキャラクターがほかのプレイヤーに「おみやげ」を届けてくれます。

リワード交換所

メインメニューの「リワード交換所」では、「ダウンロードコンテンツ」や「アウトワールドからの各種特典アイテム」、「トロフィー獲得のご褒美アイテム」を手に入れることができます。
新しいコンテンツやアイテムが入手可能になると、画面左上に通知メッセージが表示されます。







LIGHTNING RETURNS











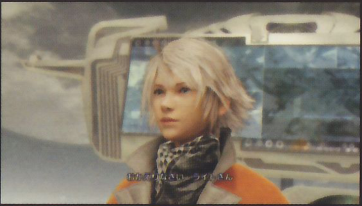




FINAL FANTASY XIII












ライトニングサーガを締めくくる
珠玉のサウンドを収録
LIGHTNING RETURNS®
FINAL FANTASY® XIII
オリジナル・サウンドトラック
作曲：浜渦正志 / 水田直志 / 鈴木光人
Now On Sale
SQEX10392-5 / ￥3,990（税込）/ 12cmCD4枚組
初回生産限定
デジタルアイテム
和装甲冑衣装シリーズ「風姿花伝」
（ウェア・武器・防具）アイテムコード付属
© 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA


ライトニング リターンズ ファイナルファンタジーXIII
ULTIMANIA®
アルティマニア
（仮題）
発売決定！
スクウェア・エニックスの
産地直送
公式ガイドブック
LIGHTNING RETURNS
FINAL FANTASY XIII
ライトニング リターンズ ファイナルファンタジーXIII
『ファイナルファンタジーXIII』シリーズ3作目、そして最終作となる
『ライトニング リターンズ ファイナルファンタジーXIII』
唯一の完全攻略本、アルティマニアが登場！
スタジオベントスタッフが総力を結集して解析中。乞うご期待！
2013年12月下旬
発売予定
©2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
SQUARE ENIX.



初回生産 封入特典

PS3®ソフト「ライトニング リターンズ ファイナル ファンタジーXIII」でライトニングが着用できるユウナの衣装セット「スピラの召喚士」(ウェア・杖・盾)のアイテムコードが封入!

※封入されるコードはPS3®版「ライトニングリターンズ ファイナルファンタジーXIII」のみ使用可能

HD版での新要素

新たなエピソードが収録されたスペシャルクレジット

FFX、FFX-2でシナリオを担当した野島一成氏書き下ろしの新エピソードが約30分にも及ぶボイスドラマとなって収録!

FFX「永遠のナギ節」、FFX-2「ラストミッション」収録!

それぞれ「インターナショナル版」にのみ収録された「永遠のナギ節」と「ラストミッション」がHDリマスター化され収録!

FFX収録楽曲の約60曲をリマスター&アレンジ

FFXで楽曲を担当した浜渦正志氏など豪華なメンバーがリマスター&アレンジを担当。一部楽曲は植松伸夫氏が監修!

トロフィー機能&クロスセーブに対応!

ゲーム中の条件を達成すると様々なトロフィーが獲得可能。また、セーブデータやトロフィーデータはクロスセーブにも対応!

[PlayStation®3版]	FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster	価格:7,140円/DL版 6,400円(各税込)
[PlayStation®Vita 版]	FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster TWIN PACK	価格:7,140円/DL版 6,400円(各税込) ※(2本セット)
	FINAL FANTASY X HD Remaster	価格:3,990円/DL版 3,600円(各税込)
	FINAL FANTASY X-2 HD Remaster	価格:3,990円/DL版 3,600円(各税込)

CERO C 15才以上対象

http://www.jp.square-enix.com/ffx_x-2HD/ CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

SQUARE ENIX.

DOLBY DIGITAL Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

このゲームはドルビー®デジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、PlayStation®3本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、HDMIまたは光デジタルケーブルで接続してください。
次に、"XMB"(クロスメディアバー)より「設定」→「サウンド設定」→「音声出力設定」と進み、
接続したケーブルの種類を選んでから「Dolby Digital 5.1ch」を選択してください。
※詳しくはお手持ちのAVアンプ等の取扱説明書もお読みください。

dts Digital Surround | 5.1 DTS and the DTS Symbol are registered trademarks of DTS, Inc. and DTS Digital Surround is a trademark of DTS, Inc.

SIMPLYGON™ Uses Simplygon ®, Copyright © 2012 Donya ® Labs AB

製品・サービスに関するサポート情報はこちらまで

【スクウェア・エニックス サポートセンター】

http://support.jp.square-enix.com/

※上記サイトでは、各種検索機能を利用して、製品やサービスのサポート情報を確認できます。
ご意見やご要望などもスクウェア・エニックス サポートセンターをご利用ください。

BLJM 60558 / 61134